

2 Metodologia sobre mascote e Android:

2.1 Impacto na Percepção do Usuário:

Os participantes se sentiram positivamente emocionados ao interagir com os Mascotes do Android em seus dispositivos e relataram simpatia, diversão e engajamento.

2.2 Eficácia da Interação Humano-Computador:

O Mascote é eficaz como uma ferramenta para Human-Computer-Interaction (humano computador interação) como um guia para as ações de configuração inicial do usuário, pois é um meio mais doce e menos rígido de fornecer dicas e instruções ao usuário do que os meios tradicionais de suporte.

2.3 Aumento do Tempo de Interatividade:

Aqueles que fazem suas atividades com dispositivos Android e com os Mascotes os usuários utilizaram por mais tempo ao explorar as funcionalidades do sistema e completar as tarefas, um sinal da melhoria do engajamento e da retenção do usuário.

2.4 Preferência do Usuário:

A maioria dos participantes indicou que prefere usar dispositivos Android com mascotes. Eles também concordaram de que os Mascotes contribuem de forma significativa para as experiências do usuário com o dispositivo.

2.5 Aprendizagem facilitada: Os Mascotes ajudaram com sucesso, os usuários a se familiarizarem com novas funcionalidades dos aplicativos, fornecendo-lhes instruções diretas e mobilizando-os digitalmente por meio de suporte contínuo e contextual durante os processos de aprendizagem.

2.6. Potencial de customização e personalização:

Os entrevistados demonstraram interesse em ter a capacidade de customizar seus Mascotes de acordo com suas preferências, indicando que é possível no futuro desenvolver recursos de customização para dispositivos com o sistema Android.

3 Como Avalia os Mascotes:

Mascote ou qualquer outro sistema ou aplicação específica pode ser avaliada principalmente do quanto à usabilidade, feedback e satisfação dos

usuários. Entre os dados a considerar ao discutir os resultados e avaliação do usuário quanto a mascotes e sistemas interativos estão:

3.1. Usabilidade: a usabilidade é avaliada através do tempo do usuário para executar as tarefas, taxa de erro e facilidade de aprendizagem. Os testes de usabilidade são de conhecimento comum entre os usuários para identificar os problemas e fazer melhorias.

3.2. Satisfação dos Usuários: o uso das pesquisas e questionários feitos para os usuários, para medir a satisfação geral e a facilidade de uso e a utilidade percebida sobre o Mascote.

3.3. Engajamento: as medidas de engajamento, e com o tempo utilizado e gasto interagindo com o Mascote, podem dar informações sobre o quão atraente e útil o sistema é para os usuários.

3.4. Acessibilidade: a acessibilidade também é uma preocupação para os usuários. Os usuários reparam a acessibilidade de ajudar pessoas com uma deficiência. Eles julgam que as pessoas com deficiência conseguem acessar sem nenhuma dificuldade.